

DEE P. DUCK

TROUBLE

STARRING
Donald Duck

SEGA

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING
YOUR SEGA VIDEO GAME
SYSTEM OR ALLOWING YOUR
CHILDREN TO USE THE
SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA
ADVERTENCIA ANTES
DE UTILIZAR SU
SISTEMA DE JUEGO DE
VIDEO SEGA O
PERMITIR QUE SUS
HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de video. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE
QUANTO SEGUE PRIMA DI
UTILIZZARE O DI
PERMETTERE AI VOSTRI
FIGLI DI UTILIZZARE IL
SISTEMA PER VIDEO GIOCHI
SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU
BÖRJAR SPELA SEGAS
TV-SPEL ELLER INNAN
DU LÄTER DINA BARN
BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetande-förändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U
UW SEGA VIDEO GAME
SYSTEEM IN GEBRUIK
NEEMT OF HET DOOR
UW KINDEREN LAAT
GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Vor der Benutzung

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
- Sitzten Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhern Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten Ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Avant toute utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descansen y empiece a jugar solamente después de restaurarse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juega esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferiblemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a un médico.

Prima dell'uso

- Nel caso in cui voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso in cui durante l'utilizzo di un video gioco, capitì a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene **IMMEDIATAMENTE** l'utilizzo e consultate un medico.

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptisk anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus när du räddråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvildat igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng **OMDELBART** av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller krampryckningar.

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherf zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherf (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elke uur tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELLIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiprekkingen.

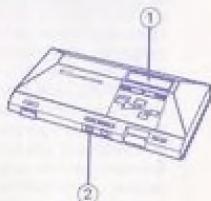
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System oder Master System II wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschatler auf "ON"). Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschatler auf "OFF"). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschatler dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschatler vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur.

- ① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Despues de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelve a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

© Cartucho Sega
© Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete la console (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che la console sia spenta (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega
② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelkassett Master System eller Master System II. Anslut styrsättan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslagen läge OFF. Sätt sedan i Segas spelkassett i spelkasseten.
3. Slä till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slä ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har sätts i på korrekt sätt. Slä till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slägts ifrån innan spelkassetten sätts ifrån ut ur spelkasseten.

OBS! Denna spel är bara för en spelare.

① Segas spelkassett
② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Master System, Mega Drive of Game Gear aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit de controllers 1 en 2 aan (Mega Drive en Master System). Als je het lichtpistool gebruikt, moet je die aansluiten op controller ingang 1.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk of alles goed aangesloten is en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega System UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

Let op: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette
② Controller 1

Tough Luck Duck!

What a mess! Uncle Scrooge went to a mysterious island looking for treasure, and found a strange and beautiful necklace. But as soon as he left the island he began to feel lightheaded. And light footed. In fact he felt light all over and by the time he got back to his house, he had blown up like a balloon! Uncle Scrooge had been cursed by the necklace!

When Donald came home, he found Uncle Scrooge bouncing against the ceiling and yelling for help.

"What's up, Uncle Scrooge?" Donald asked. "This is no time for jokes, Donald! You've got to get me down from here!" Scrooge replied. "I've been cursed by this amulet. Unless you can take it back to the island where I found it and put it back on the magic statue, I'll have to float around in the air for the rest of my life!"



Die Unglücksente

Schöne Bescherung! Onkel Dagobert war mal wieder auf Schatzsuche. Dabei fand er auf einer mysteriösen Insel eine wunderschöne, wenn auch etwas geheimnisvoll ausschende Halskette. Als er sich freudig auf den Heimweg machte, wurde es ihm ganz leicht ums Herz. Und nicht nur ums Herz: er wurde auch immer leichtfüßiger. Langsam, aber sicher verwandelte er sich nämlich in einen Ballon, und innerhalb kurzer Zeit war Dagobert so "high" wie nie zuvor. Die Halskette war mit einem übeln Fluch behaftet!

Als Donald nach Hause kam, fand er Onkel Dagobert hilferürend unter der Zimmerdecke hängend.

"Wo hängt's denn, Onkel Dagobert?", fragte Donald grinsend. "Mach' keine Witze und hol' mich hier herunter, Donald", japsete Dagobert. "Dieses Amulett hier hat mich verflucht. Wenn du es nicht zur Insel zurückbringen und es wieder der verzauberten Statue umhängen kannst, bin ich dazu verdammt, den Rest meines Lebens als Ballon zu verbringen!"

Pas de chance, mon canard!

Quel gâchis! Oncle Picsou est allé sur une île mystérieuse pour chercher un trésor et y a trouvé un collier étrange et superbe. Mais dès qu'il a quitté l'île, il a commencé à se sentir la tête légère. Et les pattes aériennes. En fait, il avait le sentiment d'être en apesanteur et en arrivant chez lui, il était gonflé comme une baudruche! Le collier lui avait jeté un sort!

Lorsque Donald est rentré à la maison, il a trouvé Oncle Picsou collé au plafond et vociférant pour obtenir de l'aide.

"Que se passe-t-il, Oncle Picsou?" demanda ingénument Donald.

"Ce n'est pas le moment de plaisanter, Donald! Je dois descendre d'ici!" répliqua l'Oncle Picsou. "Cette amulette m'a jeté un sort. Il faut la rapporter sur l'île où je l'ai trouvée et la remettre au cou de la statue magique. Sinon, je flotterai dans l'air jusqu'à la fin de mes jours!"



Buena suerte pato!

¡Qué llo! El tío Scrooge fue a una isla misteriosa en busca de un tesoro, y encontró un extraño y hermoso collar. Pero tan pronto como abandonó la isla comenzó a sentirse mareado. Y ligero de pies. De hecho sintió ligero todo el cuerpo, y cuando llegó a su casa se puso a volar como un globo! ¡El tío Scrooge recibió la maldición del collar!

Cuando Donald regresó a casa se encontró con el tío Scrooge, rebotando contra el techo y pidiendo socorro a gritos.

"¿Qué ha pasado, tío Scrooge?" Preguntó Donald.

"Éste no es el momento de hacer bromas!, ¡Busca la forma de bajarme de aquí!" Este amuleto me ha traído una maldición. A menos que puedas devolver a la isla lo que encontré en ella y colocarlo en la estatua mágica, ¡tendré que estar flotando por el aire el resto de mi vida!"

Che disastro!

Zio Paperone è andato su di un'isola misteriosa per cercare un tesoro ed ha trovato una collana strana e meravigliosa. Non appena lasciata l'isola però, egli ha iniziato a sentirsi sempre più leggero. Ed ancora più leggero. Infatti quando è arrivato a casa, Zio Paperone si era ormai gonfiato come un pallone. Zio Paperone è stato colpito dalla maledizione della collana.

Quando Paperino è arrivato a casa ha trovato Zio Paperone attaccato al soffitto gridando aiuto.

"Cosa sta succedendo Zio Paperone?" domanda Paperino. "Questo non è il momento di scherzare, Paperino. Devi tirarmi fuori da questo pasticcio," dice Zio Paperone. "Sono stato maledetto da questo amuleto. Se non lo riporti sull'isola dove lo ho trovato e non lo rimetti nella statua magica dovrà rimanere in aria per sempre."

Så gott som sprängd anka!

Knepigt värre! I sin ständiga jakt på skatter seglade Joakim von Anka till en ö full av mystik, och hittade ett förunderligt och vackert halsband. Men så fort han lämnade ön började han känna sig lätt yr. Nåstan lite för lätt, för farbror Joakim märkte att allt blev lättare ju längre han seglade, och när han slutligen kom hem till sig var han som en uppblåst ballong! Ack, o ve — farbror Joakim hade fallit offer för halsbandsförbannelse!

När Kalle kom hem hittade han farbror Joakim studsandes omkring i taket och ropandes på hjälp. "År du uppe ännu, farbror Joakim?" frågade Kalle.

"Det är inte läge för nedriga skämt, Kalle! Du måste få ner mig härifrån!" mormrade farbror Joakim tillbaka. "Den här amuletten har skickat sin förbannelse på mig. Om inte du lyckas ta tillbaks den dit där den hör hemma, så kommer jag att ha megallyft resten av livet!"

Wat Een Pech Duck!

Wat een ellende! Oom Dagobert is op zoek gegaan naar een schat op een geheimzinnig eiland en daar vond hij een vreemde, prachtige ketting. Maar zodra hij het eiland verliet, begon hij zich nogal licht in het hoofd te voelen. En lichtvoetig! Eigenlijk voelde hij zich helemaal erg licht en toen hij thuis kwam, was hij zo opgeblazen als een ballon! Door de ketting heerste er een vloek op hem!

Toen Donald thuis kwam, ging Oom Dagobert tegen het plafond te stuiteren en riep om hulp.

"Wat is er aan de hand, Oom Dagobert?" vroeg Donald.

"Dit is niet het moment om grappen te maken, Donald! Je moet me naar beneden zien te krijgen!" antwoordde Dagobert. "Ik ben verstoord door dit amulet. Als jij het niet terugbrengt naar het eiland waar ik het gevonden heb en het weer op het magische standbeeld plaatst, moet ik voor de rest van mijn leven in de lucht blijven rondzwerven!"

"Wow! An adventure! Count me in!"

"Not so fast, Donald. The island is filled with all kinds of wild animals, lava pits, and deadly plants. Not to mention the island's guardian spirits and ghosts!"

Donald thought for a moment. "Hmm. Maybe we can just send the necklace back by air mail."

"Super! Das reicht nach Abenteuer! Da bin ich jederzeit dabei!"

"Langsam, langsam, Donald. Die Insel ist voller Gefahren: wilde Tiere, Lava-Höhlen, todbringende Pflanzen. Von den bösen Geistern und Gespenstern, die die Insel bewachen, ganz zu schweigen!"

Donald überlegte. "Hmm. Vielleicht wäre es besser, die Halskette einfach per Luftpost zurückzuschicken?"

"Wouah! Une aventure! Bien sûr, je suis partant!"

"Pas si vite, Donald. L'île est remplie de toutes sortes d'animaux sauvages, de volcans qui bouillonnent de lave et de plantes venimeuses. Sans parler des fantômes et des esprits gardiens de l'île!"

Une seconde, Donald pensa: "Hum! Nous ferions peut-être mieux de renvoyer le collier par la poste aérienne".



"¡Qué bueno! ¡Una aventura!
¡Cuenta conmigo!"

"¡No corras tanto, Donald! La isla
está llena de todo tipo de animales
salvajes, fosos de lava, y plantas
mencionar. ¡Por no mencionar los
espiritus y fantasmas guardianes de
la isla!"

Donald dudó un momento. "Ummm.
Quizás podamos enviar solamente
el collar por correo aéreo".

"Wow! Un'avventura! Parto subito."

"Non così in fretta, Paperino. L'isola
è piena di animali selvaggi, pozzi
pieni di lava e piante mortali. Senza
menzionare gli spiriti ed i fantasmi
guardiani dell'isola."

Paperino pensa por un attimo.
"Hmm. Forse è possibile reabilitare la
collana per via aerea."

"Högtid! Äventyr och skejtsmöjs! Var
läg nu resväskan...?"

"Lugna ner dig nu, Kalle. Om är
propfullt av alla sorters vilda djur,
smält lava, och dödliga växter! För
att inte snacka om ons egna
patrullerande andar och spöken!"

Kalle tankte en kort stund. "Hmm,"
sa han, "det blir nog bättre om vi
skickar tillbaka kritskrämmet via
flygpost."

"Wauw! Een avontuur! Ik doe mee!"

"Niet zo snel, Donald. Het eiland zit
vol met allerlei wilde dieren,
lavabroeden en dodelijke planten.
Om nog maar niet te spreken van de
wakende spook en geesten van
het eiland!"

Donald dacht even na. "Hmmm,
misschien kunnen we die ketting
bezor per luchtpost versieren.

Take Control!

① Directional Button (D-button)

- Press to move the Duck Marker to one of the four areas on the island map.
- Press left or right to move Donald on the screen.
- Press up to go through entrances.
- Press down to make Donald duck.

② Button 1

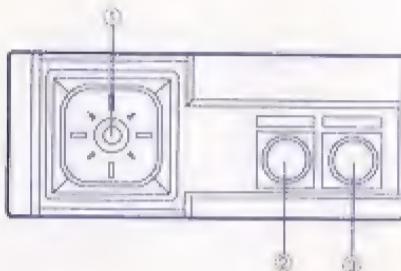
- Press to start the game.
- Press to select an area on the island map.
- Press to kick.

③ Button 2

- Press to start the game.
- Press to select an area on the island map.
- Press to jump.
- Press repeatedly to swim (in the Inlet Round).

Pause Button (on the Master System machine)

- Press to pause the game/press again to resume game play.



Übernehmen Sie das Steuer!

① Richtungstaste

- Diese Taste drücken, um den Entencursor zu einem der vier Bereiche auf der Insel-Landkarte zu bewegen.
- Diese Taste drücken, um Donald auf dem Bildschirm nach rechts oder links zu bewegen.
- Diese Taste nach oben drücken, um in Eingänge gelangen zu können.
- Diese Taste nach unten drücken, damit sich Donald duckt.

② Taste 1

- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um einen Bereich auf der Insel-Landkarte zu wählen.
- Diese Taste drücken, um Donald Fußtritte auszuteilen zu lassen.

③ Taste 2

- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um einen Bereich auf der Insel-Landkarte zu wählen.
- Diese Taste drücken, um Donald hochspringen zu lassen.
- Diese Taste wiederholt drücken, um schwimmen zu können (in der Meeresbuch-Runde).

Pausentaste (an der Master System-Konsole)

- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Zur Fortsetzung des Spiels die Taste noch einmal drücken.

Prenez les commandes en main!

① Bouton directionnel (bouton D)

- Appuyez pour déplacer le curseur dans l'une des quatre zones de la carte de l'île.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour vous déplacer sur l'écran.
- Appuyez vers le haut pour passer les entrées.
- Appuyez vers le bas pour plonger.

② Bouton 1

- Appuyez pour commencer à jouer.
- Appuyez pour sélectionner une zone sur la carte de l'île.
- Appuyez pour donner un coup de pied.

③ Bouton 2

- Appuyez pour commencer à jouer.
- Appuyez pour sélectionner une zone sur la carte de l'île.
- Appuyez pour sauter.
- Appuyez de manière répétitive pour nager (dans l'épreuve d'Inlet).

Bouton de pause (sur la machine Master System)

- Appuyez pour faire une pause/appuyez à nouveau pour reprendre votre partie.

Toma de control

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo para mover el cursor del patio a una de las cuatro áreas del mapa de la isla.
- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para hacer que Donald se mueva por la pantalla.
- Presiónelo hacia arriba para pasar a través de entradas.
- Presiónelo hacia abajo para hacer que Donald se agache.

② Botón 1

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para seleccionar un área del mapa de la isla.
- Presiónelo para dar patadas.

③ Botón 2

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para seleccionar un área del mapa de la isla.
- Presiónelo para saltar.
- Presiónelo repetidamente para nadar (en la ronda de la ensenada).

Botón de pausa (en el sistema Master System)

- Presiónelo para realizar una pausa en el juego, y vuelve a presionarlo para reanudarlo.

Prendete controllo

① Pulsante direzionale (Pulsante D)

- Premetelo per portare il Pepero cursore in una delle quattro zone della mappa dell'isola.
- Premetelo a sinistra o a destra per spostare Paperino sullo schermo.
- Premetelo in alto per attraversare gli ingressi.
- Premetelo in basso per far abbassare Papérino.

② Pulsante 1

- Premetelo per iniziare il gioco.
- Premetelo per selezionare una delle zone della mappa dell'isola.
- Premetelo per calciare.

③ Pulsante 2

- Premetelo per iniziare il gioco.
- Premetelo per selezionare una delle zone della mappa dell'isola.
- Premetelo per saltare.
- Premetelo ripetutamente per nuotare (nel livello di ingresso).

Pulsante di pausa (con Master System)

- Premetelo per interrompere il gioco e premetelo nuovamente per riprendere il gioco.

Ta kontroll!

① Styrlängsstenen D (D-knappen)

- Vicka lör att flyta ankmarken till en av de fyra områdena på kartan över ön.
- Vicka antingen åt höger eller vänster för att flyta Kalle omkring på skärmen.
- Vicka uppåt lör att gå igenom dörröppningar.
- Vicka neråt lör att lå Kalle att ducka.

② Knapp 1

- Tryck lör att sätta igång spelet.
- Tryck lör att välja ett av öns områden.
- Tryck lör att leverera en stenhård spark

③ Knapp 2

- Tryck lör att sätta igång spelet.
- Tryck lör att välja ett av öns områden.
- Tryck lör att hoppa upp i luften.
- Tryck upprepade gånger lör att simma (i spelets första stadion).

Pausknapp (på Master System-spelapparaten)

- Tryck lör att ta en paus i spelatdet; tryck en gång till för att fortsätta spela.

De Besturing!

① Richting Toets

- Druk hierop om Duck Pijl te bewegen naar één van de vier gebieden op de plattegrond van het eiland.
- Druk op links of rechts om Donald over het scherm te bewegen.
- Druk op omhoog om door ingangen te gaan.
- Druk op omlaag om Donald te laten duiken.

② Toets 1

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om een gebied te selecteren op de plattegrond van het eiland.
- Druk hierop om te trappen.

③ Toets 2

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om een gebied te selecteren op de plattegrond van het eiland.
- Druk hierop om te springen.
- Druk achter elkaar op om te zwemmen (in die inham).

Pauze Toets (op het Master System)

- Druk hierop om het spel te pauzeren/druk nog een keer om weer door te gaan met het spel.

An Island Adventure!

After you turn on your Master System/Master System II, the story screens appear, followed by the *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck* Title screen. Find out what happened to Uncle Scrooge by taking a look at the story, or go right to the Title screen by pressing Button 1 or 2.

Press either button again to see the Island map. Move the Duck Marker to one of the four areas on the island and press Button 1 or 2 to select the area and start on your adventure.



Die Insel der Abenteuer!

Nachdem Sie Ihr Master System/Master System II eingeschaltet haben, erscheinen nacheinander die Story-Bildschirme, gefolgt vom Titel-Bildschirm von *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*. Wenn Sie herausfinden wollen, wie es Onkel Dogobert erging, schauen Sie sich die Story an; andernfalls gelangen Sie durch Drücken der Tasten 1 oder 2 direkt zum Titel-Bildschirm.

Um sich die Insel-Landkarte anzuschauen zu können, drücken Sie eine der beiden Tasten noch einmal. Bewegen Sie den Entercursor auf einen der vier Insel-Bereiche; danach drücken Sie Taste 1 oder 2, um das gewählte Gebiet zu bestätigen und das Abenteuer zu beginnen.



Une aventure insulaire!

Après avoir mis votre Master System/Master System II sous tension, une démonstration de jeu apparaît, suivie de l'écran Titre *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*. Trouvez ce qui est arrivé à l'Oncle Picsou en regardant la démonstration ou passez directement à l'écran Titre en appuyant sur le bouton 1 ou 2.

Appuyez à nouveau sur l'un ou l'autre de ces boutons pour voir une carte de l'île. Déplacez le curseur sur l'une des quatre zones de cette île et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour la sélectionner et vous lancer dans l'aventure.

¡La aventura de la isla!

Después de haber conectado la alimentación de su sistema Master System, Master System II, aparecerán las pantallas de la historia, seguidas por la pantalla del título *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*. Entérese de lo que le ha pasado al tío Scrooge leyendo la historia, o vaya directamente a la pantalla del título presionando el botón 1 o 2.

Vuelva a presionar el botón para ver el mapa de la isla. Muova el cursor del ratón a una de las cuatro áreas de la isla y presione el botón 1 o 2 para seleccionar el área e iniciar su aventura.

Un'avventura sull'isola misteriosa!

Dopo aver acceso il vostro Master System/Master System II, lo schermo della storia appare seguito dallo schermo del titolo *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*. Scoprite cosa è successo a Zio Paperone guardando la storia oppure passate direttamente allo schermo del titolo premendo il pulsante 1 o 2.

Premete nuovamente uno dei due pulsanti per vedere la mappa dell'isola. Portate il Paperone cursore su una delle quattro zone dell'isola e quindi premete il pulsante 1 o 2 per selezionare la zona ed iniziare la vostra avventura.

Ett riktigt mysrys-äventyr!

När du slår på ditt Master System eller Master System II rullas bakgrundsbilderna upp på skärmen, varefter rubrikskärm för *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck* visas. Om du vill kan du ta en titt på vad som hänt Joakim von Anka, eller så kan du gå direkt till rubrikskärm genom att trycka på knapparna 1 eller 2.

Tryck på endera knappen igen för att ta en titt på kartan över ön. Flytta anmärkörön till ett av öns fyra områden, tryck på aningen knapp 1 eller 2 för att välja område, och sätt igång med ditt äventyrsresande!

Een Eilandavontuur!

Nadat je je Master System/Master System II hebt aangesloten, verschijnen de Verhalenschermen, die gevolgd worden door het *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck*-Titelscherm. Bekijk wat er precies met Oom Dagobert gebeurd is door het verhaal te volgen, of ga meteen door naar het Titelscherm door op Toets 1 of 2 te drukken.

Druk nog een keer op een toets om de plattegrond van het eiland te laten verschijnen. Verplaats de Duck Pig naar één van de vier gebieden op het eiland en druk daarna op Toets 1 of 2 om het gebied te selecteren en je avontuur te beginnen.

Getting Around and Avoiding Injury

The game is separated into four island areas, each with two Stages and a Chase Stage after the end of the second Stage. In regular Stages, Donald has to get past creatures and traps while picking up treasures and food. In the Chase Stage, Donald runs (or swims) to escape from creatures or objects.

- ① Lives Left
- ② Treasure Chest
- ③ Life Gems
- ④ Kickable Object

Wie man die Insel erforscht und dabei unverletzt bleibt

Das Spiel ist in vier Insel-Bereiche unterteilt, von denen jeder wiederum aus zwei Stufen besteht. Außerdem schließt sich an Stufe zwei eine Verfolgungsjagd an. In den normalen Stufen muß sich Donald an verschiedenen Kreaturen und Fallen vorbeiarbeiten, und dabei Schätze und auch etwas Eßbares einsammeln. In der Verfolgungsjagd muß Donald laufen (oder schwimmen), um seinen Gegnern oder anderen, ebenfalls übergesetzten Gegenständen zu entkommen.

- ① Fußliche Versuche
- ② Schatzruhe
- ③ Lebens-Edelsteine
- ④ Gegenstände, die sich durch Fußritte wegschießen lassen

Pour commencer et éviter les blessures

Dans ce jeu, l'île est divisée en quatre zones, dotées chacune de deux niveaux et d'un niveau "Chasse" à la fin du second niveau. Dans les niveaux normaux, Donald doit dépasser les créatures et éviter les pièges tout en ramassant des trésors et de la nourriture. Dans le niveau Chasse, Donald court (ou nage) pour échapper aux créatures et aux objets.

- ① Vies restantes
- ② Coffres à trésor
- ③ Pierres précieuses de Vies
- ④ Objets projetables



Forma de moverse y evitar daños

El juego está separado en cuatro áreas de la isla, cada una de ellas con dos etapas y una etapa de persecución después de la segunda etapa. En las etapas normales, Donald tendrá que pasar criaturas y trampas mientras toma tesoros y comida. EN la etapa de persecución, Donald correrá (o nadará) para escapar de criaturas u objetos.

- ① Intentos restantes
- ② Cole de tesoro
- ③ Gomas de vida
- ④ Objetos a los que dar patadas

Come muoversi ed evitare incidenti

Il gioco è separato in quattro zone dell'isola, ciascuna con due livelli, ed un livello di inseguimento al termine del secondo livello. Nei livelli normali, Paperino deve evitare creature e trappole raccolgendo allo stesso tempo tesori e cibo. Nel livello di inseguimento, Paperino deve correre (o nuotare) per scappare da creature ed oggetti.

- ① Tentativi rimasti
- ② Baule del tesoro
- ③ Gemme di vita
- ④ Oggetti calorabili

Hur man glassar omkring och undviker bråk

Spelet är uppdelat i fyra områden, som i sin tur är uppdelade i två zoner samt en ankjakts som följer direkt på den andra zonen i varje område. I de "vanliga" zonerna måste Kalle ta sig förbi djur och fallor medan han samlar på sig skatter och krubba. Under ankjakterna springer (eller simmar) han för glatt livet för att undslippa elaka varselser och manöver.

- ① Återst  ende f  rsok
- ② Skattkista
- ③ Livskr  tallar
- ④ Speckv  nlig f  r  rm  l

Ga op Pad en Blijf Ongedeerd

Het spel is verdeeld in vier eilandgebieden, met elk twee Rondeën en een Jacht Ronde aan het einde van de tweede Ronde. In de normale Rondeën moet Donald vang schepsels en vallen komen terwijl hij schatten en vlierpel verzamelt. In de Jacht Ronde rent (of zwemt) Donald om aan schepsels of objecten te ontkomen.

- ① Overgebleven Pogingen
- ② Schakel
- ③ Levensjuwelen
- ④ Object dat weg kan worden getapt

Be Quick on Those Webbed Feet!

There are three ways of getting past bad guys. Donald can jump over them and avoid them completely (press Button 2 to jump up and press the D-Button to direct the jump).

He can also jump on them from overhead and bounce them right off the screen (press and hold Button 2 to jump up and land on them). In some of the areas of the game, you have to bounce on enemies to get to higher ground, so get lots of practice in. Also be careful not to jump too early, or you might jump right in front of them and get injured yourself.

Finally, if there's a rock lying nearby, Donald can kick it (stand next to the rock and press Button 1 to kick) so that it lands on them.



Gute Beinarbeit macht sich bezahlt!

Sie können Ihre Gegner auf drei verschiedene Arten aus dem Weg räumen. Donald kann zunächst über seine Gegner springen und sie somit ins Leere laufen lassen (drücken Sie Taste 2 zum Hochspringen und die Richtungstaste zum Bestimmen der Sprungrichtung).

Donald kann außerdem von einer hohengelegenen Stelle direkt auf den Gegner springen und ihn auf diese Weise vom Bildschirm befördern (drücken Sie hierzu Taste 2, um zuerst hochzuspringen und dann auf dem Gegner zu landen). In einer Situation werden Sie Ihren Gegner sozusagen als Sprungbrett benutzen müssen, um zu höhergelegenen Orten zu gelangen; es empfiehlt sich daher, Ihre Sprungtechnik zu perfektionieren. Seien Sie vorsichtig, damit Sie nicht zu früh abspringen, sonst landen Sie unmittelbar vor Ihrem Gegner, was unangenehm für Sie werden kann.

Bei der dritten Methode kann Donald einen in der Nähe liegenden Felsen mit einem Fußtritt in Richtung Gegner befördern (stellen Sie sich neben den Gesteinsbrocken und drücken Sie dann Taste 1, um gegen den Stein zu treten).

Soyez rapide avec ceux aux pattes palmées!

Vous pouvez vous comporter de trois manières, en présence de vos ennemis. Vous pouvez sauter par dessus et les éviter complètement (appuyez sur le bouton 2 pour sauter et sur le bouton D pour orienter votre saut).

Vous pouvez également sauter sur eux d'en haut et les jeter de l'écran (appuyez sur le bouton 2 et maintenez-le enfoncé pour sauter et atterrir sur eux). Dans certaines zones du jeu, vous devrez rebondir sur vos ennemis pour sauter sur un terrain surélevé, aussi entraînez-vous sérieusement. Faites également attention à ne pas sauter trop tôt, sinon vous pourriez sauter juste devant eux et vous blesser.

Pour finir, s'il y a un rocher dans les environs, donnez-lui un coup de pied (tenez-vous près du rocher et appuyez sur le bouton 1 pour donner le coup de pied) afin qu'il leur tombe dessus.



Dese prisa con esos pies palmeados!

Existen tres formas de poder librarse de sus enemigos. Donald puede saltar sobre ellos y aludirlos congilatamente (presione el botón 2 para saltar y el botón O para dirigir el salto).

También puede saltar sobre ellos desde arriba y mandarlos fuera de la pantalla (mantenga presionado el botón 2 para saltar y caer sobre ellos). En algunas áreas del juego, usted podrá rebolar sobre los enemigos para pasar a una tierra más elevada, pero tendrá que practicar mucho. Además, tenga cuidado para no saltar demasiado pronto, ya que podría caer frente a un enemigo y salir herido.

Finalmente, si hay alguna roca por los alrededores, Donald podrá darle una patada (poniéndose al lado de la roca y presionando el botón 1 para darle una patada) para lanzarla hacia los enemigos.

Siate rapidi con quei piedi palmati

Vi sono tre modi per superare i cattivi. Paperino può saltare sopra ad essi evitandoli completamente (premete il pulsante 2 per saltare ed il pulsante O per dirigere il salto).

Egli può anche saltare su di essi dall'alto e colpirli spedendoli fuori dallo schermo (tenete premuto il pulsante 2 per saltare ed allontanare su di essi). In alcune delle zone del gioco è necessario colpire i nemici per raggiungere un terreno più alto e perciò cercate di far pratica. Fate anche attenzione a non saltare troppo presto altrimenti potrete atterrare davanti ad essi ed essere colpiti a vostra volta.

Infine, se nelle vicinanze vi fosse una roccia, Paperino può calcarla (avvicinatevi alla roccia e premete il pulsante 1 per calciare) in modo che vada a colpire i nemici.

Sluta kvacka och kvicka på!

Det finns tre olika sätt att ta sig runt stödliga typer. Kalle kan hoppa över dem och slippa dem hell (tryck på knapp 2 för att hoppa upp i luften, och vicka D-knappen för att ta ut niktningen).

Han kan också hoppa upp och stampa dem i skallen så att de vinglar av skämen (håll knapp 2 nedtryckt för att hoppa upp och landa på dem). I en del av spelområdena måste du använda dina fiender som studiomattor för att kunna nå platser som annars vore för högt belägna, så se till att du får godt om träning. Se också till att du inte hoppar för tidigt, för då kan du lått hamna rakt framför någon stygg ilbätning och åka på en saltig högerkrok.

Om det sluttigen strategiskt nog råkar ligga ett stentblock alldeles i närheten, så kan Kalle spänna till det (ställ dig tatt intill blocket och tryck på knapp 1 för att ge det en kraftig bredsida), så att det seglar iväg och plattar till motståndarna.

Zorg dat je snel bent op die Zwemvliezen!

Er zijn drie manieren om langs slechtersken te komen. Donald kan over ze heen springen om ze helemaal te vermijden (druk op Toets 2 om te springen en druk op de R-toets om de sprong te richen).

Ook kan hij van bovenaf op ze springen en zo te zo van het scheerm af stuiteren (druk op Toets 2 en houd deze ingedrukt om omhoog te springen en bovenop ze te landen). In sommige gebieden van het spel moet je op vijanden stuiteren om op hoger terrein te kunnen komen, dus oefen hier veel mee. Zorg er ook voor dat je niet te vroeg springt om niet precies voor ze te springen en zelf gewond te raken.

Bovendien kan Donald tegen een rots trappen die vlakbij ligt, (ga naast de rots staan en druk op Toets 1), zodat deze bovenop hen terech komt.



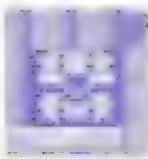
Aye, There's Treasure to be Had!

Whenever you see one of these Treasure Chests, make sure Donald gives it a good kick to open it and walks over the item that pops out to pick it up. Whatever the treasure is, it's bound to be helpful.

Food Treasures

Donald has to watch out — every time a creature attacks him, or whenever he gets injured by the other dangers on the island, he loses one of his Life Gems. If Donald loses all three Gems, he loses one Try. Donald can restore his Gems by grabbing one of the items shown below.

- ① **Vanilla Ice Cream:** Restores one of Donald's Life Gems
- ② **Roast Turkey:** Restores all three of Donald's Gems.



Auf zur Schatzsuche!

Wenn Sie eine dieser Schatztruhen sehen, lassen Sie Donald kräftig dagegentreten, um sie zu öffnen. Danach muß er den herausgelösten Gegenstand auheben. Alle Artikel aus diesen Schatzkisten werden sich später als äußerst nützlich erweisen.

Nahrungsmittel

Donald muß sich auf der Insel sehr vorsichtig bewegen — wenn er von einem Gogiter angegriffen wird oder durch eine andere Gefahrenstelle eine Verletzung erleidet, verliert er einen seiner Lebens-Edelsteine. Nachdem alle Edelsteine aufgebraucht sind, büßt er einen Versuch ein. Donald kann seine Edelsteine zurückgewinnen, wenn er einen der nachfolgenden Artikel findet.

- ① **Vanille-Eis:** Dafür erhält Donald einen seiner Lebens-Edelsteine zurück.
- ② **Truthahnbrätchen:** So nahrhaft, daß er auf einen Schlag alle drei Lebens-Edelsteine zurückgerhält.

Oui, il y a un trésor à prendre!

Chaque fois que vous voyez l'un de ces coffres à trésor, donnez-lui un bon coup de pied pour l'ouvrir et marchez sur les arbres qui jaillissent pour les ramasser. Quel que soit le trésor, il vous sera utile.

Des trésors de nourriture

Vous devez faire attention — chaque fois qu'une créature vous attaquera, ou chaque fois que vous serez blessé à la suite d'autres dangers que vous aurez encourus sur l'île, vous perdrez une Pierre précieuse. Si vous perdez trois Pierres précieuses, vous perdrez une Vie. Vous pouvez retrouver vos Pierres précieuses avec l'un des articles qui figurent ci-dessous.

- ① **La Glace à la vanille:** Vous rend une Pierre précieuse.
- ② **La Dinde rôtie:** Vous rend vos trois Pierres précieuses.

Aquí tiene un tesoro para tomar!

Cuando vea uno de estos colores de tesoro, cerciórese de que Donald le dé una buena patada para abrirlo, posar sobre él, y tomar el tesoro que sale del mismo. Sea cual sea el tesoro, le resultará de gran ayuda.

Tesoros de comida

Donald tendrá que tener cuidado, porque cada vez que le ataque una criatura, o cuando se vea herido por otros peligros de la isla, perderá una de sus gemas de vida. Donald podrá recuperar gemas de vida tomando uno de los artículos mostrados a continuación.

- ④ **Hielo de vainilla:** Restablece una de las gemas de vida de Donald.
- ④ **Pavo asado:** Restablece las tres gemas de vida de Donald.

I vari tesori

Ogni volta che vedete uno di questi bauli del tesoro, assicuratevi che Paperino stia un bel calcio per aprirlo e camminate sopra all'oggetto contenuto per raccoglierlo. Qualsiasi cosa sia, il tesoro è sicuramente utile.

Tesoro in cibo

Paperino deve fare attenzione; ogni volta che una creatura lo attacca o quando viene ferito da uno degli altri pericoli dell'isola gli perde una delle gemme di vita. Quando Paperino perde tutte e tre le gemme, egli perde un tentativo. Paperino può rimpinguare la sua scorta di gemme raccogliendo uno degli oggetti indicati di seguito.

- ④ **Gelato alla vaniglia:** Ripristina una delle gemme di vita di Paperino.
- ④ **Tacchino arrosto:** Ripristina tutte e tre le gemme di vita di Paperino.

Och kolla in skattern!

När du ser en sän här skatkista, lät Kalle få ihåg att den träller med foton så att den öppnas, och se sedan till att han promenerar över skatten för att placera upp dem. Vad som än finns i dessa kistor kommer säkerl att vara till hjälp.

Är maten beskattad?

Kalle måste hela tiden vara på sin vakt — varje gång han blir påhoppad eller när han räkar ut för en av öns alla andra faror, så blir han av med en av sina livskristaller. Om han klarar bort alla tre kristallerna förlorar han ett försök. Kalle kan dock ersätta tappade kristaller genom att röfva åt sig en av de följande favoritråterna.

- ④ **Vaniljglass:** Ersätt en förlorad livskristall.
- ④ **Holsteeki kalkon:** Ersätt alla tre livskristallerna.

Oké, op Jach! naar Schatten!

Wanneer je één van deze Schatkisten ziet, moet je Donald daar even link tegenaan laten trappen om hem te openen en daarna over het voorwerp dat daaruit tevoorschijn komt, heen laten lopen, om het op te rapen. Wat het ook voor een schat is, het komt vast wel van pas.

Voedsel Schatten

Donald moet uitkijken: iedere keer wanneer een schepsel hem aanvalt, of als hij gewond raakt door één van de andere gevaren op het eiland, verliest hij één van zijn Levenuwelten. Als Donald alle drie de Juwelen verliest, kost hem dit een poging. Maar Donald kan Juwelen terugkrijgen, door één van de voorwerpen te pakken die hier getoond worden.

- ④ **Vanille ijaje:** Hierdoor krijg je één van de Levenuwelten terug.
- ④ **Gebraden Kalveen:** Hierdoor krijg je alle drie de Juwelen van Donald terug.

Other Treasures and Items

Donald has a bit of his Uncle Scrooge in him, so he doesn't want to pass up any riches that may be lying around. There's a lot more to life than ice cream, you know.

- ⑥ **Money Bag:** These add to the number of your Bonus Points at the end of the Stage.
- ⑦ **Diamond:** You receive big Bonus Points for each Diamond you find!
- ⑧ **Hot Pepper:** Take a bite out of this to put Donald into high gear! Not only does his speed increase, but he becomes invincible for a short time and he can also blast through rocks he couldn't break otherwise.
- ⑨ **1-Up:** Collect this item to receive an extra Try!

Andere Kostbarkeiten und Hilfsmittel

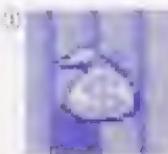
Donald ist ein bisschen wie sein Onkel Dagobert veranlagt — er lässt nicht gerne etwas liegen, wenn man es noch zu irgend etwas gebrauchen könnte. Besonders die folgenden Artikel haben es ihm angetan, denn sie sind noch nützlicher als Vanille Eis.

- ⑥ **Geldtasche:** Erhöht die Anzahl Ihrer Bonuspunkte am Ende der jeweiligen Spielstufe.
- ⑦ **Diamant:** Jede Menge Bonuspunkte, wenn es Ihnen gelingt, einen dieser Glitzersteinchen zu finden!
- ⑧ **Peperoni:** Beißen Sie einmal kräftig hinein, um Donalds Nachbrenner zu aktivieren! Dadurch wird er nicht nur schneller, sondern ist auch für kurze Zeit unverwundbar. Er kann dann sogar Felsen zertrümmern, die normalerweise für ihn unüberwindlich sind.
- ⑨ **1-Up:** Sammeln Sie diesen Artikel ein, um einen zusätzlichen Versuch zu erhalten.

Autres trésors et articles

Donald, qui tient un peu de son Oncle Piesou, ne veut manquer aucune richesse se trouvant à proximité. Et vous de même. Vous savez, il y a des choses bien plus importantes qu'une Glace dans la vie.

- ⑥ **La Bourse:** Ajoute des points à vos Bonus à la fin d'un niveau.
- ⑦ **Le Diamant:** Vous recevrez un grand nombre de points de Bonus chaque fois que vous trouverez un diamant!
- ⑧ **Le piment:** Mangez-en un peu pour reprendre beaucoup d'énergie! Non seulement vous serez plus rapide, mais vous deviendrez invincible pendant un petit moment et vous pourrez aussi ouvrir les rochers que vous n'auriez pu casser dans d'autres circonstances.
- ⑨ **1 PLUS:** Prenez cet article pour recevoir une vie supplémentaire!



Otros tesoros y artículos

Donald tiene algo del Ilo Scrooge, por lo que no le gusta dejar atrás ninguna de las riquezas que se encuentran por los alrededores. En la vida hay algo más que helados.

④ **Bolsa de dinero:** Aumentará el número de puntos de gratificación al final de la etapa.

⑤ **Diamante:** ¡Usted recibirá muchos puntos de gratificación por cada diamante que encuentre!

⑥ **Guindilla:** ¡Muerda una de estas guindillas para poner a Donald a toda marcha! No sólo aumentará su velocidad, sino que se volverá invencible durante cierto tiempo, y también podrá destrozar rocas que de otra forma no podría romper.

⑦ **1 más:** Tome este artículo para recibir una vida extra.



Altri tesori ed oggetti

Paperino è un poco come Zio Paperone e non vuole lasciarsi scappare alcun oggetto di valore. La vita non è fatta di solo gelato.

④ **Sacco di soldi:** Questi vengono aggiunti ai punti premio alla fine del livello.

⑤ **Diamante:** Per ciascun diamante trovato riceverete ricchi punti premio.

⑥ **Peperoncino:** Mordete questo peperoncino per rivalutizzare Paperino. Non solo la sua velocità aumenta ma egli diviene invincibile per un breve periodo ed è in grado di distruggere rocce impossibili da distruggere altrimenti.

⑦ **Tentativo extra:** Raccogliete questo oggetto per ricevere un tentativo extra.



Andra skatter och föremål

Applet faller aldrig för långt ifrån trädet; naturligtvis har Kalle lite av Joakim von Ankas i sig, och han skulle noglönt läta alla dess härligheter ligga och skräpa till ingen nytta. Jag menar, vanligglass är ju gott, visst, men...

④ **Pengasäckar:** Dessa ökar på dina bonuspoäng när du lägger dig igenom en zon.

⑤ **Diamanter:** Du får många bonuspoäng för varje diamant du lyckas hitta!

⑥ **Pepperoni:** Ta en lugga och so på när Kalle lägger in överväxeln! Och inte bara ökar han fartan, han blir också osärbar för en kort stund, och kan även brassa på raki genom klippväggar som han inte ens kunnat rubba i vanliga fall.

⑦ **Extra IV:** Samla på dig såna här för att utöka ditt antal återstående försök!

Andere Schatten en Voorwerpen

Donald lijkt wel een beetje op zijn Oom Dagobert, dus kan hij het niet over zijn hart verkrijgen om rijkdommen zomaar te laten liggen. Tja, er zijn nou eenmaal dingen die interessanter zijn dan ijsjes.

④ **Geld Buidel:** Deze verhogen het aantal Bonuspunten dat je aan het eind van een fase krijgt.

⑤ **Diamant:** Je ontvangt een massa Bonuspunten voor elke Diamant die je vindt!

⑥ **Hete Peper:** Neem hier een hapje van om Donald in een hogere versnelling te zetten! Niet alleen wordt hij nu sneller, hij wordt bovendien voor een tijdje onoverwinnelijk en hij kan nu door rotsen heen breken waar hij eerst niet door kon komen.

⑦ **1-UP:** Grip dit voorwerp om een extra Peeging te krijgen!

There are various kinds of rocks, blocks of ice, wind currents and other moving objects in the game that you can jump onto and use to move over dangerous areas. Just jump onto the item, sit on it until you reach your destination and jump off.

Im Lauf des Spiels werden Sie verschiedene Arten von Felsen, Eisblöcken, Windstörungen und andere, sich bewegende Objekte antreffen. Springen Sie an Bord und verwenden Sie dieses Transportmittel, um sich über gefährliche Bereiche tragen zu lassen. Wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, springen Sie einfach wieder ab.

Il y a différentes sortes de rochers, de blocs de glace, de vents et autres objets mobiles sur lesquels vous pourrez sauter pour les utiliser et passer les zones dangereuses. Sautez simplement sur l'article et restez dessus jusqu'à ce que vous atteigniez votre destination, puis sautez pour quitter.



Existen varios tipos de rocas, bloques de hielo, corrientes de viento, y otros objetos móviles en el juego sobre los que usted tendrá que saltar y utilizar para moverse sobre áreas peligrosas. Simplemente salte sobre el artículo, permanezca sobre él hasta que alcance su destino, y después salte de él.

Vi sono vari tipi di rocce, blocchi di ghiaccio, venti impetuosi ed altri oggetti mobili del gioco su cui potete saltare per utilizzarli nel passaggio di zone pericolose. Sallate e rimanele su di essi fino a che non raggiungete la vostra destinazione e quindi abbandonatevi.

Spelet innehåller olika sorters klippblock, isblock, vindstommor, och andra rörliga föremål som du kan hoppa upp på och utnyttja för att ta dig igenom farliga passager. Hoppa helt enkelt upp och sätt dig på föremålet, sitt kvar tills du kommer till du tänkt dig, och hoppa sen av.

Er zijn verschillende soorten rotsen, ijsblokken, windrichtingen en andere bewegende objecten in het spel waar je bovenop kunt springen om gevaarlijke gebieden door te komen. Spring gewoon bovenop een voorwerp en blijf zitten totdat je je bestemming bereikt hebt en spring er dan af.

Quacking On or Ducking Out

Donald starts out his adventure with three Tries and unlimited Continues. Each time Donald loses a Try he returns to the beginning of the Stage he was last in. If Donald has no Tries left, the Continue screen appears. Selecting YES continues the game from the island map, where you can pick an easier Round to try or go back to the last Round you tried.

Note: You start the game again from the first Stage of the Round you select.

Ente gut - alles gut?

Donald beginnt sein Abenteuer mit drei Versuchen und einer unbegrenzten Anzahl von Fortsetzungsmöglichkeiten. Jedesmal, wenn Donald einen Versuch einbüßt, muß er zum Anfang der letzten Stufe zurückkehren. Hat er keine Versuche übrig, erscheint der Continue-Bildschirm (Fortsetzungs-Bildschirm). Wenn Sie dann YES (Ja) wählen, wird das Spiel von der Insel-Karte aus fortgesetzt; Sie können dann entweder eine leichtere Runde wählen oder die letzte gespielte Runde noch einmal versuchen.

Hinweis: Das Spiel beginnt mit der ersten Stufe der gewählten Runde.

Fin de jeu/Continue

Vous vous lancez dans l'aventure avec trois Vies et un nombre illimité de Continues. Chaque fois que vous perdrez une vie, vous reviendrez au début du niveau où vous étiez en dernier. Si vous n'avez plus de Vie, l'écran Continue (possibilité de continuer) apparaît. Sélectionnez YES (oui) pour continuer à jouer à partir de la carte de l'île où vous pourrez sélectionner un niveau plus facile pour vous entraîner, ou bien revenir à la dernière partie où vous étiez.

Note: Vous recommencerez à jouer à partir du premier niveau de îl parce que vous aurez sélectionnée.



Avivarse o meter la pata

Donald comenzará su aventura con tres intentos e ilimitadas posibilidades de continuación. Cada vez que Donald pierda un intento, volverá al comienzo de la etapa en la que estuvo por última vez. Cuando no le queden intentos, aparecerá la pantalla Continuar (continuación). Si selecciona YES (sí), podrá continuar el juego desde el mapa de la isla, donde podrá tomar una ronda más fácil o volver a la última ronda intentada.

Nota: Usted reanudará el juego desde la primera etapa de la ronda que haya seleccionado.

Continuazioni

Papérino inizia questa avventura con tre tentativi ed un numero illimitato di continuazioni. Ogni volta che Paperino perde un tentativo egli ritorna all'inizio dell'ultimo livello giocato. Se i tentativi sono terminati apparirà lo schermo CONTINUE. La selezione di YES vi permette di continuare il gioco dalla mappa dell'isola dove potete selezionare una zona più facile oppure ritornare all'ultima zona selezionata.

Note: Il gioco ricomincia dal primo livello della zona selezionata.

Anka eller mes?

Kalle påbörjar sina äventyr med tre försök och ett obebärat antal möjligheter att fortsätta spela efter att försöken lagt slut. Varje gång Kalle blir av ett försök skickas han automatiskt tillbaka till början av den zon han befann sig i sist. Om han förlorar alla sina försök, dyker CONTINUE- (fortsättnings-) skärmen upp. Om du väljer YES (ja) så hamnar du framför kartan över ön igen, där du väljer mellan att antingen börja om från ett lättare område, eller ge jämtet och fortsätta där du slutade.

Obs: Du sätter igång spelet igen från den första zonen i det område du väljer.

Blijven We Kwaken of Vliegen We Eruit

Donald begint zijn avontuur met drie Pogingen en hij mag zo vaak als hij wil doorgaan met het spel. Iedere keer als Donald een Poging verliest, gaat hij terug naar het begin van de Ronde waar hij in verloor. Wanneer Donald geen Pogingen meer over heeft, verschijnt het Continue scherm. Kies voor YES om door te gaan met het spel vanaf de plattegrond van het eiland, waar je een makkelijkere Ronde kunt kiezen of terug kunt gaan naar de laatste Ronde die je probeerde te spelen.

Let op: Je begint het spel weer vanaf de eerste Ronde van het Gebied dat je verloor.

From Uncle Scrooge's Adventure Diary...

I'm writing this diary for the brave souls who follow after me. I came to this island in search of a treasure that was almost legendary — the Golden Amulet. I had heard that in a temple hidden in the island there is a statue wearing the most exquisite necklace ever made. I'm travelling to the island today to see if the legend is true...

① **1st Day:** I started out my adventure in the island's jungle area. Snails and snakes filled the jungle, and I stayed up in the trees a lot to avoid the thorn bushes on the ground. Suddenly, I ran into a very angry fellow who seemed to think the trees were there for his personal use! I must remember those grey flowers growing near the thorn bushes. If it hadn't been for them, I wouldn't have known where to jump — at the speed I was travelling, there wasn't much time to stop and watch where I was going!



Auszüge aus Onkel Dagoberts Abenteuer-Tagebuch

Dieses Tagebuch soll all den tapferen Männer helfen, die sich lange nach mir in diesen Dschungel wagen. Ich habe diese Insel aufgesucht, um einen legendären Schatz zu finden — das Goldene Amulett. Man sagte, daß sich diese Kostbarkeit in einem verborgenen Tempel befindet, wo eine Statue mit diesem Kleinod und einer Halskette aus unbezahlbaren, seltenen Juwelen geschmückt ist. Heute beginne ich endlich mit meiner Suche, um die Wahrheit über diese Legende herauszufinden...

① **Tag 1:** Der erste Tag meiner Abenteuer begann im dichten Dschungel der Insel. Auf dem Urwaldboden tummelten sich zahllose schleimige Schnecken und schlüpfrige Schlangen, dazu hier es-dichte Dornenbüsche, an denen man leicht Federn rätzt. Da erschien es mir zweckmäßiger, sich in den Baumkronen aufzuhalten. Doch auch das war nicht ohne Gefahr — plötzlich erschien ein ziemlich übelgelaunter Geselle, der die Baumwelt scheinbar als sein Privateigentum betrachtete! Ich erinnere mich mit Dankbarkeit an diese grauen Blumen in der Nähe der Dornenbüsche. Ohne sie hätte ich gar nicht gewußt, wo ich hin springen sollte — bei meiner Geschwindigkeit blieb mir nicht viel Zeit zum Überlegen!

Les carnets d'aventure de l'Oncle Picsou...

J'écris ce journal pour ceux qui passeront après moi. J'ai décidé de venir sur cette île pour y chercher un trésor qui est pratiquement légendaire — l'Amulette d'Or. J'ai entendu parler d'un temple caché, qui renferme une statue portant le plus merveilleux collier jamais vu. Aujourd'hui, je suis en route vers cette île, pour vérifier si la légende est vraie...

① **1er jour:** Mon aventure a commencé dans la zone de la jungle de l'île. Il y avait des escargots, des limaces et des serpents partout, mais je suis resté dans les arbres pour éviter les buissons épineux au sol. Subitement, j'ai rencontré une créature très courrouée; qui semblait penser que les arbres étaient réservés à son usage exclusif! Je ne dois pas oublier ces fleurs grises qui poussent près des buissons épineux. Si elles n'avaient pas été là, je n'aurais pas su où sauter — à la vitesse à laquelle j'allais, je ne pouvais pas m'arrêter et regarder où je mettais les pieds!

Del diario de la aventura del tío Scrooge...

Escley escribiendo este diario para los valientes que me sigan. Llegué a esta isla en busca de un tesoro que es casi legendario, el Amuleto Dorado. Según he oido en un templo oculto en la isla se encuentra una estatua que tiene el collar más exquisito que se haya hecho nunca. En este momento me encuentro viajando por la isla para ver si la leyenda es cierta...

Primer dia: Comencé mi aventura en el área de la jungla de la isla. La jungla está llena de caracolas y serpientes, tuve que subirme a muchos árboles para evitar los arbustos espinosos del suelo. ¡Repentinamente me encontré con un tipo muy enfadado que parecía creer que los árboles estaban allí para su uso personal! Debo recordar las llaves grises que crecían cerca de los arbustos espinosos. ¡Si no hubiera sido por ellas, no habría podido saber hacia dónde saltar, ya que a la velocidad con la que corría no había mucho tiempo para pararse y ver a dónde ir!

Dal diario di Zio Paperone...

Scrivo questo diario per i coraggiosi che mi seguiranno. Sono sbarcato su quest'isola alla ricerca di un tesoro leggendario: l'amuleto d'oro. Avevo sentito dire che in un tempio nascosto sull'isola si trovava una statua con una meravigliosa collana. Oggi iniziato l'esplorazione dell'isola per vedere se le voci sono vere...

Primo giorno: Ho iniziato la mia ricerca nella zona della giungla. La vegetazione brulica di ragni e serpenti e sono rimasto in alto sugli alberi per evitare i cespugli spinosi che infestano il suolo. Improvvvisamente ho incontrato un tipo arrabbiatissimo che pensava che gli alberi fossero esclusivamente per suo uso e consumo. Devo ricordarmi di quelli liori grigi che crescono vicino ai cespugli spinosi. Se non fosse stato per loro non avrei saputo dove saltare ed alla velocità a cui stavo viaggiando non c'era certo molto tempo per fermarmi a guardare dove stavo andando.

Utdrag ur farbror Joakims äventyrsdagbok...

Då jag skriver denna dagbok har jag i åtanke de djärva själarna som kommer att följa i mina fotspår. Jag kom till denna ö i jakt på en skatt som blivit legendarisk — Den Gyllene Amulettens. Jag fick höra att det nämligen på denna gudsorgna plats skulle finnas ett glömt tempel, i vars gemyk en staty ber det vackraste halsband som någonsin tillverkats. Jag är nu på väg till denna ö, för att se om denna legend verkligen är sant...

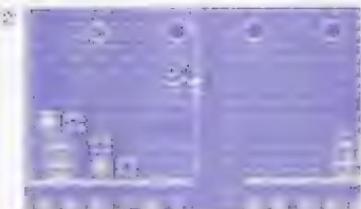
Första dagen: Jag påbörjade mitt äventyr i öns djungler, som kryllar av sniglar och ormar. Jag höll mig uppe i trädern en hel del, mest för att undvika taggbuskarna ner på marken. Plötsligt sprang jeg på en riktigt ilsken liten liten som verkade tycka att trädern var hans private egendom! Jag fär inte glömma var jag såg de där grå blommorna, de där som vaxte alldeles i närheten av törnarna. Utan dem hade jag aldrig haft en aning om var jag skulle hoppa — med den fart som jag kom rusande, så lärda det ju liksom mit myckot lid över till att stanna upp och se mig omkring!

Het Avonturen Dagboek van Oom Dagobert...

Ik schrijf dit dagboek voor de dappere mannen die na mij zullen volgen. Ik ben naar dit eiland gekomen op zoek naar een schat die bijna wereldberoemd was: het Gouden Amulet. Ik had gehoord dat er op het eiland een verborgen tempel stond, met daarmee een standbeeld dat de prachtigste ketting droeg die ooit gemaakt was. Vandaag reis ik naar dat eiland om te zien of de legende waar is...

De eerste dag: Mijn avontuur begon in het oerwoudgebied van het eiland. Slakken en slangen kroelden door het oerwoud en ik bleef boven in de bomen om de doornstruiken op de grond te vermijden. plotseling kwam ik een hele kwaade vent tegen, die dacht dat de bomen zijn persoonlijk eigendom waren! Ik ben blij dat er van die grijze bloemen groeiden vlak naast de doornstruiken. Als die er niet geweest waren, had ik echt niet geweten waar ik naar toe had moeten springen: ik ging namelijk zo hard voort, dat er niet veel tijd was om te stoppen en eens te kijken waar ik naartoe kon gaan!

- ④ **2nd Day:** I explored the shipwreck off the island. Lots of bullion and diamonds! I had a few problems with the giant clams and the fish, but some sea anemones were kind enough to help me out of a few sticky situations.
- ⑤ **3rd Day:** Into the volcano! The caves are magnificent, but the swooping bats and falling rocks made things a little tricky. The hardest part was the lava. In order to escape, I had to travel up the center of the volcano on a large rock. I came out just as the volcano blew up! It's very active, and I bet it will erupt again soon!
- ⑥ **Tag 2:** Heute habe ich mir das versunkene Wrack vor der Küste angesehen. Überall liegen Goldbarren und Diamanten herum! Die Friesenmuscheln und Raubfische waren mir nicht allesamt freundlich geonnen, doch die netten See-Anemonen kamen mir jedesmal zu Hilfe, wenn es eng wurde.
- ⑦ **Tag 3:** Ein heißer Tag war das — habe den Vulkan erkoren! Die Höhlen waren einmalig, aber die herabstürzenden Fledermäuse und der ägerliche Steinschlag mitten den Genuß beträchtlich. Am schlimmsten war wohl die Lava. Um nicht zur Bratente zu werden, mußte ich mich auf einem riesigen Felsen mittig im Vulkan-Innenraum nach oben treiben lassen. Zum Glück wurde ich oben im Kreis wieder ausgespuckt, und ich wette, daß dieser Vulkan demnächst ausbricht!
- ⑧ **2e jour:** J'ai exploré l'épave naufragée au large de l'île. Pleine de lingots et de diamants. J'ai eu quelques problèmes avec les poissons et les clams géants, mais certaines anémones de mer ont été assez gentilles pour m'aider à sortir de certaines situations difficiles.
- ⑨ **3e jour:** Dans le volcan! Les grottes sont magnifiques mais les chauve-souris qui me frôlaient et les pierres qui tombaient ont rendu les choses un peu compliquées. Le plus dur a été la lave. Pour pouvoir m'échapper, je me suis ronds au centre du volcan, sur un gros rocher. Je suis sorti juste au moment où le volcan entrail en éruption! Il est très acif et je suis sûr qu'il aura une nouvelle éruption bientôt!

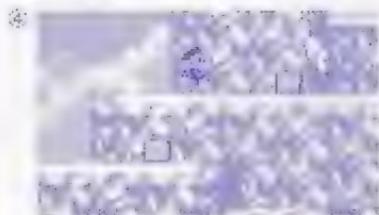


- ③ **Segundo dia:** Exploré el naufragio de la isla. ¡Montones de oro y diamantes! Tuvo algunos problemas con las almejas y los peces gigantes, pero algunas anémonas de mar tuvieron la amabilidad de salvarme de ciertas situaciones peligrosas.
- ④ **Tercer día:** Dentro del volcán! Las cavernas son magníficas, pero los murciélagos bajando en picado y las rocas desprendiéndose pusieron la costa un poco difícil. La peor parte fue la lava. Para escapar, tuve que atravesar el centro del volcán sobre una gran roca. Sali justamente cuando el volcán comenzó a arrojar lava! ¡Es muy activo, y me apuesto cualquier cosa a que volverá a entrar en erupción muy pronto!
- ⑤ **Secondo giorno:** Oggi ho esplorato la nave naufragata al largo dell'isola. Ho trovato mucchi di lingotti e diamanti! Ho avuto alcuni problemi con le conchiglie giganti ed i pesci ma alcuni anemoni di mare sono stati tanto gentili da aiutarmi in alcune situazioni difficili.
- ⑥ **Terzo giorno:** All'interno del vulcano! Le caverne sono magnifiche ma i pipistrelli che svolazzano e le rocce che cadono rendono le cose difficilissime. La parte più difficile è la lava. Per scappare ho dovuto raggiungere il centro del vulcano a bordo di una grande roccia. Sono uscito proprio quando il vulcano ha eruttato. È molto attivo, e mi scommetto che esploderà di nuovo ben presto.
- ⑦ **Andra dagom:** Undersökte det där skeppetruet strax utanför ön. Smockluft med guldhackor och diamanter! Jag hade en del problem med självfusslorna och fiskarna, men ett gång hyggliga havsanemoner hjälpte mig ur ett par lättkörda lägen.
- ⑧ **Tredje dagen:** In i vulkanen! Grottorna är helt sagotika, men många flabbiga fladdermöss och ett stenras slällde till det life genn. Men det jobbigaste var ju hell klart lavan. För att komma undan var jag tvungen att ta mig upp genom vulkanschaklet på ett stort klipptåck. Jag kom ut precis innan vulkanen fick ett utbrott! Den verkvar otäckl aktiv, och jag slår vad om att den kommer att bryta ut ganska snart igen!
- ⑨ **De tweede dag:** Ik onderzocht het scheepswrak naast het eiland. Vol met goud en diamanten! Ik had een paar probleempjes met de zee-annemonen en de vissen, maar gelukkig waren een paar zee-annemonen zo aardig om me te verlossen uit een paar beruinde situaties.
- ⑩ **De derde dag:** In de vulkaan! De grotten zijn schitterend, maar nogal gevaarlijk door de aanvalende vleemvissen en vallende rotsen. Het moeilijkste gedeelte was de lava. Om te kunnen ontsnappen, moest ik naar het midden van de vulkaan reizen op een grote rots. Net toen ik uit de vulkaan kwam, barstte hij los! De vulkaan is erg actief en durf erom te wedden, dat hij binnenkort weer losbarst!

④ 4th Day: Mountain-climbing today. Some fierce billy goats butted me around, and bees swarmed here and there. I kept climbing and found the entrance to the ice caves. I knew I was getting closer to the mysterious temple I had heard about. I made it through the ice caves and somehow got past a very dangerous falcon. I now know the secret to the island and am about to enter the temple...

④ Tag 4: Für heute ist Bergsteigen angesagt. Auch hier etwas unfreundliche Tierwelt: Bergziegen wollten mich auf die Hörner nehmen, und Bieneenschwärme schwirrten mir bedrohlich nahe um den Schnabel. Ich ließ mich aber nicht abhalten und kletterte weiter, bis ich den Eingang zur Eishöhle fand. Jetzt wußte ich mit Sicherheit, daß ich mich in der Nähe des geheimnisvollen Tempels befand, über den ich so viel gehört hatte. Mit viel Glück und Schnaufatem übersland ich auch die Eis Höhlen, und dann gab es noch diesen höchst gefährlichen Sturzfalken, denn ich gerade noch entkommen konnte. Aber jetzt habe ich das Geheimnis der Insel entschlüsselt — nur noch wenige Schnitte bis zum Tempeleingang...

④ 4e jour: Aujourd'hui, ascension de la montagne. Des boucs violents m'ont foncé dessus et des abeilles volaient par-ci, par-là. J'ai continué à grimper et j'ai trouvé l'entrée des grottes de glace. Je savais que j'approchais du temple mystérieux dont j'avais entendu parler. J'ai réussi à franchir les grottes de glace et ai pu éviter un faucon très dangereux. Je connais maintenant le secret de l'île et suis sur le point de pénétrer dans le temple...



④ Cuarto dia: Hoy me tocó escalar montañas. Algunas cabras salvajes me golpearon allí, y había abejas por todas partes. Continué escalando y encontré la entrada a las cavernas de hielo. Sabía que me estaba acercando al misterioso templo del que había oido hablar. Atravesé las cavernas de hielo y en alguna parte eludí a un halcón muy peligroso. Ahora conozco el secreto de la isla y estoy a punto de entrar en el templo...

④ Quarto giorno: Oggi ho scalato. Alcune capre mi hanno colpito mentre delle api mi hanno disturbato qui e là. Ho continuato a scalare ed ho trovato l'ingresso delle caverne di ghiaccio. Ho subito capito che mi stavo avvicinando al misterioso tempio di cui avevo udito parlare. Ho attraversato le caverne di ghiaccio ed in qualche modo sono riuscito ad evitare un pericoloso falco gigante. Ora conosco il segreto dell'isola e sto per entrare nel tempio...

④ Fjärde dagen: Klättrade omkring en del i bergen idag. En del stöddiga sterbockar stängades, och här och där surrade hela bisvärmor förbi. Jag fortsatte mitt entragna klättrande och hittade ingången till isgrotorna. Jag var helt säker på att jag närmade mig det mystiska templet som jag hört talas så mycket om. Jag tog mig igenom isgrotorna och kom på något sätt även förbi en stor, livstark falk. Men nu — nu vet jag öns hemlighet och är på väg in i templet...

④ De vierde dag: Vandaag was het bergbeklimmen geblazen. Een paar woeste bokken stootten tegen me aan en overal zwermduinen bijen. Ik bleef klimmen en vond de ingang naar de ijsgrotten. Ik wist dat ik steeds dichter bij die geheimzinnige tempel kwam, waar ik over had horen spreken. Ik slaagde erin door de ijsgrotten te komen en op de één of andere manier kon ik een heel gevvaarlijke valk passeren. Nu ken ik het geheim van het eiland en ik sta op het punt om de tempel binnen te gaan...

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.
-
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
-
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA-Master System/Master System II bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
-
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauften Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
-
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
-
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
-
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à système de vidéoprojection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à vidéoprojection à grand écran. **ATTENTION!** Cet avertissement ne concerne en aucun cas les téléviseurs classiques.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No drahlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- * Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- * Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave hamedecido en agua con jabón.
- * Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- * Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnatela!
- ② Non piegatela!
- ③ Evitate i colpi violenti!
- ④ Non esponetela alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiatela o colpetela!
- ⑥ Non lasciatela vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnatela con benzina o altro!
- * Quando si bagna, asciugatela bene prima dell'uso.
- * Quando si sporca, pulitela con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- * Dopo l'uso rimettetela nella sua custodia.
- * Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi sui televisori a proiezione a grande schermo.



KassettskötSEL

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospelkonsoler Sega System.

Korrekt kassettskötSEL

- ① Aktas för fukt och vatten!
- ② Får ej vikas!
- ③ Får ej utsättas för stötar!
- ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
- ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
- ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
- ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- * Om fukt eller liknande hamnar på kassetten: torka bort det innan användning.
- * Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvattnet.
- * Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- * Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.
- * Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- * Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
- * Bewaar hem in zijn doos.
- * Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.



Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Bulg hem niet!
- ③ Stoot er niet hard tegenaan!
- ④ Steel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
- ⑥ Steel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
- ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- * Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- * Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
- * Bewaar hem in zijn doos.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-tv's: Stilstaande beelden of strobilds-tv: stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaalde of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-tv's.





All Disney Characters © Disney
© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD.

SEGA

Printed in Japan

672-1668-50



We use recycled paper.
Wir verwenden Recycelpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

Patents: U.S. No. 4,926,555; Canada No. 1,082,351;
France No. 1,607,029; U.K. No. 1,525,999; Japan No.
1,632,396; Germany No. 2,609,826